



디지털 스토리텔링

한국과학기술원 최혜실

1. 서론

가상 현실은 가상 공간을 3차원적으로 재현하고 인간을 가상 공간에 몰입시킴으로써 정보의 활용을 극대화하는 것을 목표로 하고 있다. 그런데 최근 지식 기반 사회에 고도의 부가가치를 가지는 요소로 인지적 요소보다 심미적 요소가 강조, 문화산업이 미래의 기반산업으로 대두되고 있다. 이에 따라 가상 현실의 심미적 요소, 감성적 요소를 활용하는 기술이 개발되고 있다.

대표적인 예로 가상 현실에 서사구조의 도입을 들 수 있다. 예를 들어 원시적인 점수 쌓기 방식의 게임이 최근 들어 본격적인 시나리오가 도입되면서 이 부분에서 괄목할 성과를 거두고 있다. 이제 게임의 내용의 변화는 게임 문화의 변화를 초래했고 게임산업의 지형을 변화시키고 있다.

본 연구에서는 문학과 전자기술이 만나는 디지털 스토리텔링의 구조적이며 미학적인 측면에 대한 본격적인 연구가 될 것이다. 아날로그 매체와 다른 디지털 매체의 양방향성, 통합성, 비선형성의 특징에 따라 스토리텔링의 방식이 어떻게 독특하게 변하는가에 대한 연구를 기반으로 현실과 사이버 공간을 접목시키는 새로운 형태의 스토리텔링의 가능성을 제시하고자 한다. 여기에는 인문학에서 그간 연구되어온 서사학의 이론이 게임의 지향점으로 작용할 것이다.

논의에 앞서 기본 개념을 정립할 필요가 있다. 본고에서는 서사구조, 스토리텔링, 이야기라는 세 종류의 용어가 쓰이고 있다. 본고에서는 학계에서 연구되어 온 서사학(narratology)이란 용어를 굳이 쓰지 않는 이유는 기존의 서사학이 텍스트에서의 이야기 구조에 집중되었기 때문에 디지털 매체에 적용되기 힘든 부분이 있다. 예를 들어 스토리와 서술을 구분하

여 인과관계가 잘 짜여진 이야기가 예술적 서사라고 보는 견해는 디지털 매체에는 잘 맞지 않는다.

2. 디지털 스토리텔링의 정의와 종류

2.1 스토리텔링의 정의

스토리텔링을 문학과 결부시키는 선입견을 버리기 위해 그 범주를 명확히 할 필요가 있다. 이 범주 설정에 있어서 앙드레 고드로(André Gouderault) 프랑수아 조스트(François Jost)의 서술이론은 유효하다. 그는 서술이 이 “사실이나 상상의 사건을 말이나 글로 쓴 진술”이라는 사전적 정의에 문제를 제기한다[1]. 관객은 보고 있는 영화가 이야기라고 생각하며 영화의 내용을 이야기할 수 있다. 그럼에도 불구하고 어떤 사전에도 영상이나 음향이 이야기와 관련된다는 언급은 없다.

언어, 말과 글, 목소리와 문자와 관련된 시각이란 협소한 범위로 이야기가 좁혀지면서 실로 많은 것들이 버려졌다. 구술성(orality)에 있어서 가장 큰 오해는 ‘목소리’의 요소를 전부라고 생각하는 것이다. 이는 구연되는 구비문학이 문자로 정착되면서 구연 장면이 상실되고 문자로 표현될 수 있는 구술의 방식만 전승되기 때문이라고 볼 수 있다.1)

구술 언어에는 몸짓이 필연적으로 수반된다. 고대 구술 시대에 유용한 지식을 전승하기 위해 암송을 위한 특수한 직책을 맡은 그리오라는 훈련받은 계급이 있었다. 이들은 암송에 실패하면 목숨을 잃을 수도 있기 때문에 개인적 편차나 시공간의 왜곡으로 인해 정보가 왜곡되는 것을 막고 ‘시간적 구두 언어 연쇄체’의 기억을 보정하기 위해 추가적인 구조를 동원한다.

1) 박여성, 미디어폴리스 시대의 기호이론, 영상문화, 생각의 나무, 2000, pp.148-150.

구술 문화에는 미디어(기호보조장치, 기호운반자)와 운반자(기억한 주체), 텍스트 실행자가 합일체였으며 옷, 그림, 도구, 북 같은 것이 양념처럼 등장했다. 그리이스인들도 시와 멜로디, 춤의 종합적인 운용으로 정보를 전달했다. 멀티미디어적 속성은 구술적 연출의 특징이었다. 몸과 입의 리듬은 기억에 큰 도움을 주는 것은 잘 알려진 사실이다. 또 정보를 이야기로 풀어내는 방식 또한 기억에 도움이 된다. 논리적인 사건이나 진리를 자기 주변의 사람들의 일, 쉽게 발견되는 일화로 바꾸는 방식은 기억술의 하나로 널리 사용된다. 그리하여 건국 신화 등에는 그 민족의 역사가 풍부한 상징이나 은유로 저장되어 있다.

결국 구비문학에는 구술 시대의 정보 전달 방식으로 활용된 흔적이 풍부하게 남아 있으며, 멀티미디어적 속성 또한 강하게 남아 있다. 때문에 이야기를 목소리로 환원할 경우 구비문학의 풍부한 표현 방식은 사상된다.

이런 오해는 문자의 횡포 때문일 수도 있다. 즉 문자적 사유를 중심으로 구비문학을 생각하기 때문에 나타난 오해인 것이다. 이제 우리는 텍스트를 뛰어넘은 이야기들을 아우르기 위해 새로운 이야기 개념을 정립할 필요가 있다.

첫째, 이야기는 인간이 세계를 인식하는 근본적인 한 가지 방식이며 그것의 발화라 할 수 있다. 이야기들은 우리를 둘러싸고 있다. 어렸을 때, 우리는 할머니에게서 옛날 이야기를 듣고 울음을 그치며 차츰 자라면서 동화책, 소설, 전기들을 읽는다. 위인들의 일화에서 자신의 나아갈 지표를 세우고, 당시의 역사를 익힌다. 성경이나 불경에 나오는 이야기들을 통하여 도덕을 배우고 종교적 신념을 얻는다. 심지어 과학적 지식도 과학자들이 어떤 발견을 하게 되는 과정을 통하여 습득한다. 텔레비전의 드라마, 쇼를 통해 우리 시대의 문화를 익히고 뉴스에서 아나운서의 이야기를 통해 시사 지식을 얻는다.

우리는 대화를 할 때도 농담을 던지거나 우스개소리로 분위기를 부드럽게 한다. 또, 자신의 과거 일화를 끄집어내어 상대방을 설득시키기도 한다. 잠을 잘 때도 우리는 이야기를 붙들고 있다. 우리는 이야기 형태로 꿈을 꾸며 그것을 다시 다른 사람들에게 이야기한다. 이야기는 인간이 세계를 인식하고 발화하는 근본적인 한 가지 방식일 것이다.²⁾

2) Gerald Prince(최상규 역), 「서사학: 서사물의 형식과 기능」, 『문학과 지성』, 1988. 1장에서 바르트

그러나 모든 회화와 뉴스가 모두 이야기라고 할 수는 없다는 것이 지금까지 기술 서사학자들의 견해였다. 대표적인 예로 제랄드 프랭스에 의하면 서사물에 대한 일반적인 정의로 “현실 또는 허구의 사건들과 상황들을 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것”이라고 일단 서사물을 정의해 놓고 그 불완전함을 지적한다.

(가) 좁은 방에서 나왔다.

(가)의 예문에 대해,

(나) 좁은 방 안에 있었다.

(다) 좁은 방 안에 있지 않다.

는 각각 (가)의 필수 전제와 당연한 귀결이다. 그러나

(라) 어제 오전 2시, 미합중국은 영국에 대해 선전포고를 했다.

는 사정이 다르다. 이 문장은 다음과 같은 식으로 재구될 때 하나의 이야기로서 기능을 한다는 것이다.

(마) 대부분의 사람들은 미합중국이 영국에 대해 선전포고를 하지 않을 줄로 생각했다. 그런데 어제 오전 2시에 미합중국은 영국에 선전포고를 했고 그 결과로서 사람들은 몹시 놀랐다.

이상의 논의를 참작하여 다시 정의를 내린다면 서사물이란 그 어느 쪽도 다른 한 쪽의 필수 전제이거나 당연한 귀결이 아닌 최소한 2개의 현실 또는 허구의 사건 및 상황들을 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것이라고 정의할 수 있다.³⁾

이야기의 개념을 이런 방식으로 확장할 때, 이 세상은 온통 이야기로 가득차게 된다. 둘째, 이야기는 다양한 매체를 통해서 표현된다. 세상에는 무수한 형식의 이야기들이 있다. 이야기, 서사물의 매체를 가운대는 발언된 언어(문자 언어 및 음성 언어), 그림(靜畵, 動畵), 제스처, 이러한 매체를 다양한 방식으로 혼합한 것들이 있다. 이야기는 신화, 전설, 우화, 설화, 소설, 서사시, 역사, 비극, 추리극, 희극, 무언극, 회화, 스테인드 글라스로 된 창, 영화, 뉴스, 일상 대화 등 무수한 형태로 존재한다. 그리고 이 무수한 형

는 이야기가 세계를 인식하는 근본적 방식이라는 설명만 했을 뿐이며, 그 방식에 대한 구체적인 설명이 나오지 않았다. 그러나 인간이 그런 방식으로 세상을 인식한다고 해도 발화하지 않으면 그것은 이야기가 되지 않는다.

3) 위의 책, pp. 11-16.

식을 통해서 이야기는 시대, 장소, 사회를 초월하여 존재한다. 이야기는 인류의 역사와 동시에 시작되었다고 표현할 수 있을 정도이다.⁴⁾

그런데 지금까지 이야기는 구술적 측면을 띄고 있어 오해의 소지가 있으므로 본고에서는 스토리텔링(storytelling)이란 용어를 사용하고자 한다.

2.2 디지털 매체와 스토리텔링

이야기가 종이 매체에서 표현될 경우 문학이 되고 영상 매체에서 표현될 경우 영화가 되며 디지털 매체에서 표현될 경우 디지털 스토리텔링이 된다. 문자 서사에서 영화 서사로 가면서 이야기는 매체에 의해 다른 방식을 취한다. 이제 이야기는 다시 디지털 매체와 조우하면서 또 다른 형식을 보이고 있다. 즉 이야기라는 상위 범주가 있고 그 하위에 여러 이야기 방식이 있다고 보는 것이 옳다.

따라서 디지털 스토리텔링이란 컴퓨터 상에서 일어나는 모든 서사행위, 웹상의 상호작용적인 멀티미디어 서사 창조들을 말한다. 여기에는 텍스트 뿐 아니라 이미지, 음악, 목소리, 비디오, 애니메이션 등을 포함한다. 그것은 오늘날의 디지털 기술을 사용하지만 기본적으로 스토리텔링, 인물, 미스터리 등 서사 형식으로부터 나온 것이다.

좋은 스토리텔링 기술에 대한 인간 중심적인 인식과 새로운 디지털 도구의 창조적이고 잠재력 있는 정교한 인식 사이에 균형 감각이 디지털 스토리텔링의 관건이다. 이 예술 형식의 실행자는 그들의 디자인에 정보를 주는 서사예술(시, 스토리텔링, 연극, 소설, 수필, 영화)에 대해 높은 식견을 지니는, 컴퓨터 상에서 창조적 작업을 하는 사람을 포함한다. 좋은 스토리텔링은 어떤 매체에서든지 공헌한다²⁾[3][4].

디지털 스토리텔링의 전반적인 특징으로 다음 세 가지를 들 수 있다. 첫째, 유연성. 미디어의 유연성을 이용하여 비선형적 글쓰기를 할 수 있고 다양한 인물들의 역할을 독자가 맡아 표현할 수 있다. 둘째, 보편성. 기술의 발달로 저렴한 가격으로 작품을 만들 수 있기 때문에 우리 모두가 프로듀서-디렉터가 될 잠재력을 지니고 있다. 셋째, 상호작용성. 영화나 드라마, 라디오와 달리 디지털 스토리는 웹에 존재하면서 창작자와 청중 사이에 경계가 무너지고 모든 사람이 참여자가 될 수 있다⁵⁾.

4) 위의 책, pp. 11.

2.3 디지털 스토리텔링의 종류

디지털 스토리텔링을 4개의 분야로 나눌 수 있다.

첫째, 네트워크 문학, 디지털 매체의 네트워크 기능만을 주로 사용하는 통신문학이 그것이다. 형식은 종래 텍스트 문학과 별로 다르지 않고 누구나 자유롭게 글을 올릴 수 있는 네트워크상에 작품이 창작, 수용되기 때문에 여러 문제점들이 나타난다. 팬픽, 문학웹진, 통신문학의 구비문학적 특징 등 인터넷상의 다양한 문학 현상들이 있다.

둘째, 하이퍼텍스트 문학을 들 수 있다. 최근 자신의 글이나 다른 사람의 글, 그림 등을 적절히 안배하여 홈페이지를 꾸미는 일이 보편화하고 있다. 또 전자책에 동영상, 검색 기능 등의 비선형성을 적용하는 사례가 늘고 있다. 그런데 디지털 매체의 하이퍼텍스트성을 문학에 적용하면 하이퍼텍스트 문학이 된다. 최근 외국에서 활발하게 창작, 수용되고 있고 한국에서도 하이퍼텍스트 시와 소설이 등장하였다⁵⁾.

셋째, 컴퓨터 게임 중 서사성이 강한 장르들. 게임은 영상이 강조된다는 점에서 영화와 닮았으면서도 프레임 속의 화면을 감상하는 영화와 달리 과정 추론적이다⁵⁾.

넷째, 인터랙티브 영화와 홀로그램. 가상현실이 발달하면 <스타 트랙>의 홀로덱 테크놀로지가 완성되지 않는다는 법도 없으리라. 강렬한 몰입과 자유로운 향해의 기쁨에서 더 나아가 가상공간의 캐릭터들에게 다가가 그들에게 일어나는 사건을 직접 체험해 볼 수도 있지 않을까? 내가 참여하는 드라마, 그곳이 미래의 이야기가 사는 곳이 아닐까?

3. 결 론

스토리텔링이 종이 매체에서 표현될 경우 문학이 되고 영상 매체에서 표현될 경우 영화가 되며 디지털 매체에서 표현될 경우 디지털 스토리텔링이 된다. 스토리텔링은 매체의 특성에 따라 다른 표현 방식을 지닌다. 이제 디지털 시대에 스토리텔링은 디지털 매체와 조우하면서 또 다른 형식을 보이고 있다.

참고문헌

[1] André Gaudreault · François Jost, (송지연 옮김), 영화서술학, 동문선, pp. 230-238, 2001.

[2] <http://www.grammatron.com/>

- [3] <http://www.mercurycenter.com/svtech/news/special/storytelling/story.htm>
- [4] <http://www.rit.edu/~kgm7551/digitalist/WhatsDS.html>
- [5] 최혜실, 영상, 디지털, 서사, 모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다, 생각의 나무, 2000.

최 혜 실



1984 서울대학교 국어교육과 졸업(학사)
1986 서울대학교 국어국문학과 졸업(석사)
1991 서울대학교 국어국문학과 졸업(박사)
1998 하버드 객원교수 역임
1992~현재 한국과학기술원 인문사회과학부 교수
E-mail : choi@mail.kaist.ac.kr

• 제13회 통신정보 합동 학술대회 •

- 일 자 : 2003년 4월 30일~5월 2일
- 장 소 : 안면도 롯데오션캐슬
- 주 최 : 정보통신연구회 · 한국통신학회 · 대한전자공학회
한국통신정보보호학회 · 한국정보처리학회
- 문 의 처 : 서울대 이광복 교수 (Tel. 02-880-8415)
<http://jcci21.or.kr>